## <u>Με το κλικ αλλάζει η ενδυμασία</u>

Στο τέλος της ενότητας/δραστηριότητας θα είστε σε θέση να:

διακρίνετε τη φιγούρα (ως οντότητα- αντικείμενο) από τις ενδυμασίες της.

διαχειριστείτε την εναλλαγή ενδυμασιών.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ: Διαθέτουμε δύο (2) φιγούρες. Όταν κάνουμε κλικ πάνω στην κάθε φιγούρα τότε αυτή για πάντα αλλάζει ενδυμασίες.

Εσείς εισάγετε στο έργο σας δυο (2) φιγούρες όπου για την κάθε μία όταν κάνουμε κλικ πάνω της τότε αυτή για πάντα αλλάζει ενδυμασίες.

Αποθηκεύστε το αρχείο σας (Αρχείο - Αποθήκευση τώρα) με το όνομα "αλλάζουν ενδυμασίες". Επιλέξτε και το: Μοιραστείτε.

## <u>Ένα ζώο στο δάσος</u>

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ: Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία, μία αρκούδα (ή οποιοδήποτε άλλο ζώο με πολλές ενδυμασίες) περπατάει για λίγο στο δάσος αλλάζοντας ενδυμασίες και ένας ήλιος ή κεραυνός αναβοσβήνει από πάνω του.

Επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://scratch.mit.edu .

Συνδέεστε στον λογαριασμό σας (Απαραίτητη κίνηση για να Μοιραστείτε αργότερα το έργο σας).

Πατήστε στο κουμπί Δημιούργησε. Θα εμφανιστεί το περιβάλλον εργασίας του Scratch.

Ονομάστε το έργο σας: Ένα ζώο στο δάσος

ΓΙΑ ΤΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ

Οδηγείστε στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης και επιλέγετε για τη σκηνή ένα υπόβαθρο (κατά προτίμηση, έναν εξωτερικό χώρο)

ΓΙΑ ΤΟ ΖΩΟ ΠΟΥ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ

Το παράδειγμά μας αφορά σε μια αρκούδα.

Διαγράψτε τη φιγούρα της γάτας (εκτός κι αν τη θέλετε).

Από τα αντικείμενα κάτω δεξιά, επιλέγετε Bear-walking.

Οδηγείστε στην καρτέλα Ενδυμασίες και παρατηρείστε ότι η αρκούδα διαθέτει ήδη πολλές ενδυμασίες και για αυτόν τον λόγο την επιλέξαμε. Θα μπορούσατε να επιλέξετε ένα οποιοδήποτε άλλο ζώο το οποίο όμως να έχει παραπάνω από μια ενδυμασίες.

Οδηγείστε στην καρτέλα Κώδικας.

Χρησιμοποιείστε τις εντολές που παρουσιάζονται στην εικόνα από τις παλέτες: Κίνηση, Όψεις, Συμβάντα, Έλεγχος. Η εντολή: επανάλαβε "κουμπώνει" στην εντολή: όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία. Οι εντολές: κινήσου...βήματα και επόμενη ενδυμασία τοποθετούνται μέσα στην εντολή επανάλαβε... ώστε να εκτελεστούν τόσες φορές όσες μας λέει η εντολή επανάλαβε...



Όταν τρέξετε το πρόγραμμα θα πρέπει η αρκούδα να κινηθεί για λίγο.

Πειραματιστείτε με το πόσες φορές θέλετε να επαναλάβει την κίνησή της η αρκούδα ώστε, στην αρχή να είναι τοποθετημένη στην αριστερή μεριά της οθόνης και με το κλικ στην πράσινη σημαία να πηγαίνει σιγά- σιγά στη δεξιά μεριά της οθόνης.

Θα μπορούσατε να προσθέσετε μέσα στην επανάληψη, μετά από το "επόμενη ενδυμασία" την εντολή "περίμενε....δευτερόλεπτα" ώστε η εναλλαγή των ενδυμασιών να γίνεται ομαλότερα. Πειραματιστείτε με τις τιμές των δευτερολέπτων: 1, 0.3, 0.05....

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:

Αν αλλάξετε τον αριθμό των βημάτων, αλλάζει και η ταχύτητα με την οποία κινείται η αρκούδα.

Όταν εκτελεστεί το πρόγραμμα η αρκούδα θα βρεθεί στο δεξί μέρος κι όταν το εκτελέσουμε και πάλι θα ξεκινήσει η κίνησή της από εκείνο το σημείο. Αν θέλουμε να ξεκινήσει από το αριστερό μέρος της σκηνής χρειάζεται να τη σύρουμε εκ νέου σε μια θέση, αριστερά στη σκηνή. Σημειώστε αυτήν την παρατήρηση γιατί σε άλλο μάθημα θα δούμε πώς μπορεί προγραμματιστικά (με κατάλληλη εντολή) η φιγούρα να βρίσκεται σε μια αρχική θέση που εμείς θέλουμε όταν εκτελείται εκ νέου το πρόγραμμα.

ΓΙΑ ΤΟΝ ΗΛΙΟ Ή ΤΟΝ ΚΕΡΑΥΝΟ ΠΟΥ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ

Για να "αναβοσβήνει" ο ήλιος ακολουθούμε τη λογική σύμφωνα με την οποία όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία ο ήλιος (ή ο κεραυνός ως φιγούρα) για πάντα θα εμφανίζεται, περιμένει λίγο, εξαφανίζεται, περιμένει λίγο.

Από τα αντικείμενα κάτω δεξιά, επιλέγετε το αντικείμενο Lightning ή το αντικείμενο Sun.

Οδηγείστε στην καρτέλα Κώδικας.

Χρησιμοποιείστε τις εντολές που παρουσιάζονται στην εικόνα από τις παλέτες: Όψεις, Συμβάντα, Έλεγχος.

Η εντολή: για πάντα "κουμπώνει" στην εντολή: όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία. Οι εντολές: εμφανίσου, περίμενε..., εξαφανίσου, περίμενε... τοποθετούνται διαδοχικά μέσα στην επαναληπτική δομή: για πάντα.



Όταν τρέξετε το πρόγραμμα θα πρέπει ο κεραυνός ή ο ήλιος να δίνουν μια αίσθηση ότι "αναβοσβήνουν", εμφανίζονται και εξαφανίζονται συνεχώς. (συγχρόνως η αρκούδα περπατάει).

## ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ:

Επειδή διαχειρίζεστε σε αυτό το πρόγραμμα δύο (2) φιγούρες χρειάζεται να προσέχετε που θέτετε τις εντολές. όπως φαίνεται και από τις οδηγίες παραπάνω, θα έχετε επιλεγμένο το ζωάκι όταν θέτετε τις εντολές ΓΙΑ ΤΟ ΖΩΟ ΠΟΥ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ και θα έχετε επιλεγμένο τον ήλιο (ή τον κεραυνό) όταν θέτε τις εντολές ΓΙΑ ΤΟΝ ΗΛΙΟ Ή ΤΟΝ ΚΕΡΑΥΝΟ ΠΟΥ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ

Αποθηκεύστε το αρχείο σας (Αρχείο - Αποθήκευση τώρα) με το όνομα "Ένα ζώο στο δάσος". Επιλέξτε και το: Μοιραστείτε